*Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/*

# Графічний редактор. Створення зображень в середовищі графічного редактора

Автор: Чайка Віктор Віталійович

**2 клас**

**Інформатика**

**Тема:** Графічний редактор. Створення об’єктів в середовищі графічного редактора, змінення значень їх властивостей.

**Мета:** формувати поняття графічного редактора; ознайомити з інтерфейсом графічного редактора; формувати вміння працювати з елементами інтерфейсу програми; удосконалювати навички самостійної роботи на комп'ютері; формувати вміння міркувати; виховувати відповідальність, самостійність.

**Тип уроку:** засвоєння нових знань, формування вмінь та навичок.

**Обладнання та наочність:** дошка з проектором, комп’ютери.

**Програмне забезпечення:** графічний редактор Paint

## Хід уроку

### I. Організаційний етап

Всі зібрались в класі діти?!
Домовляймось не шуміти.
Як питають – то кажіть,
Тільки руку підійміть.
Наш комп’ютер – то машина,
Ну а ти - лише дитина.
Про безпеку пам’ятай,
Що не знаєш запитай.

*Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/*

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

## II. Мотивація навчальної діяльності

### *1. Логічна розминка*

Гра «Що б сталося, якби»:

- влітку замість дощу йшов сніг;
- замість риби на гачки ловилася ковбаса;
- у школах навчалися звірі;
- уроки у школі проводили немовлята;

### *2. Розшифруй ребуси*

Відповідь: клавіша, монітор, диск, колонки

— Молодці, діти, ви добре мислите, багато знаєте.

## III. Повідомлення теми і мети уроку

- Сьогодні на уроці ми з вами продовжимо роботу з графічним редактором, вчитимемося створювати та зберігати зображення.

## IV. Вивчення нового матеріалу

Розповідь учителя з елементами бесіди

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Інформація для запам'ятовування

Графічний редактор Paint— це програма, яку використовують для створення та редагування рисунків.

Щоб завантажити програму, потрібно знайти на Робочому столі відповідний значок і двічі клацнути на ньому. На екрані з'явиться поле для створення рисунка, інструменти для роботи та палітра кольорів. (Учитель надає початкові відомості про основні можливості графічного редактора.)

— На полі ви будете створювати свої «шедеври», використовуючи різні інструменти для рисування, які нагадують звичайні. Окрім інструментів є готові геометричні фігури, такі як овал, прямокутник, лінія. Інструменти і фігури розташовані на панелі інструментів. Щоб малюнок був яскравим і милував око, ви можете вибрати колір з набору кольорів. Для вибору потрібного інструмента, фігури або кольору використовуйте ліву кнопку миші.

- Що означає слово «Paint» у перекладі з англійської?

- Що таке палітра? Чи чули ви таке слово на уроках малювання?

**V. Фізкультхвилинка**

Всі піднесли руки — раз!

На носках стоїть весь клас.

Два — присіли, руки вниз,

На сусіда подивись.

Раз! — і вгору, два! — і вниз

На сусіда не дивись.

Будемо дружно ми вставати,

Щоб ногам роботу дати.

**VI. Формування вмінь і навичок**

***1. Робота за комп’ютерами***

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/

- Наш фантазер Комп’юшко пропонує вам виконати таке завдання - «оживити» геометричні фігури, створивши з них найрізноманітніші речі. Намагайтесь використовувати усі можливості панелі інструментів та палітри графічного редактора у своїй роботі, не забудьте зберегти свій шедевр на комп’ютері.

***2. Інструктаж з правил безпечної роботи за комп’ютером.***

***3. Формування практичних навичок. Робота з комп’ютером.***

***4. Офтальмологічна пауза***

***5. Запитання від Комп’юшка***

- Назви порядок дій, які потрібно виконати для відкриття програми Paint.

- Назвіть алгоритм збереження малюнка у графічному редакторі Paint.

**VII. Підсумок уроку.**

Я навчився….

Я створив…

Мені не вдалось…

Взято з ресурсу http://dorobok.edu.vn.ua/